



Clips

Neste módulo intitulado "Clips", que é parte integrante de nossa disciplina sobre Técnicas Audiovisuais, o presente material de apoio tem por finalidade complementar nosso encontro e lhe auxiliar na compreensão da temática que estudamos ao longo do curso.

Sobre a profissão de editor de vídeos

O profissional especializado em edição de vídeos, normalmente, é responsável por transformar um material de vídeo bruto em uma narrativa audiovisual, seja ela direcionada ao cinema, à indústria televisiva, às campanhas publicitárias ou, por exemplo, à indústria da música, como é o caso de videoclipes.

Esse profissional pode atuar de forma autônoma, como freelancer, ou atuar como profissional em uma agência de publicidade, em um estúdio de produtos audiovisuais, em agências de marketing, em empresas de comunicação, em um estúdio de televisão, no cinema e em produtoras. Assim como pode se especializar em docência e lecionar cursos e disciplinas sobre edição, storytelling e ferramentas de edição de vídeos.

Normalmente, a competência exigida a um editor de vídeos que vai atuar no mercado é, além da criatividade, a habilidade de elaborar uma boa estrutura narrativa audiovisual, estruturada a partir de um roteiro.

Além disso, faz-se necessário que este profissional tenha conhecimentos de edição linear e não linear; possua noções sobre arte e esteja atento às tendências estéticas dos produtos audiovisuais; tenha familiaridade co

softwares de edição, plataformas de publicação de vídeos e, ainda, que saiba traduzir visualmente uma proposta de conteúdo que lhe foi solicitada.

Editar vai além de decupar materiais

O processo de edição requer planejamento, ou seja, é necessário que haja uma comunicação entre o cliente, os produtores e editores para que se possa estruturar prazos, público-alvo, alcance comercial, planejar a linguagem do conteúdo audiovisual, o roteiro e as etapas da roteirização, assim como, quando for o caso, atender as necessidades de um edital público destinado a projetos audiovisuais.

Segundo Corradini (2020, pp. 14-15):

> Editar é muito mais do que cortar e colar. Editar é uma forma de arte e, como tal, exige técnica, estudo, sensibilidade e talento. Exige também planejamento. Nenhum trabalho em vídeo consegue cativar e prender a atenção do público se não tiver pelo menos o esboço de projeto. Editar, mais que criar, exige um discurso e uma estrutura narrativa, exige a criação de uma linguagem [...]. A edição pode ser composta de imagens em vídeo, fotos, desenhos gráficos, ilustrações, animações etc., todos organizados e dispostos de acordo com o que foi planejado no roteiro.

Aspect Ratio: proporção de tela

Diz respeito à relação proporcional entre largura e altura de uma imagem. A proporção é descrita pela fórmula largura x altura, portanto a proporção 4:3 indica que a imagem tem 4 unidades de largura por 3 unidades de altura.

Um bom exemplo de variação de Aspect Ratio em produção audiovisual é a série WandaVision (DISNEY/MARVEL, 2021), que integra a quarta fase do Universo Cinematográfico Marvel (MCU). Ao fazer uma homenagem às formas e formatos de programas televisivos, a série oferece uma sequência

de variações de proporção de imagem conformando a própria estética e narrativa. Na imagem abaixo, é possível acompanhar esse aspecto tico-narrativo.

Várias proporções em WandaVision

Figura 1



Modos de edição

Antes de entrar nos diferentes métodos de corte disponíveis, os usuários que são novos na edição podem se beneficiar de um rápido resumo do que cada operação de corte realmente faz. Cada operação de acabamento foi projetada para permitir que você mova edições e clipes em relação a qualquer clipe ao seu redor, realizando várias operações ao mesmo tempo. Os cinco métodos primários de corte são:

- Redimensionar: Encurtar ou alongar o final de um clipe de saída ou o início de um clipe de entrada, ao mesmo tempo em que substitui um clipe

vizinho ou abandona uma lacuna, conforme necessário.



• Embora isso não seja geralmente incluído em uma discussão sobre operações de "corte", é, na verdade, o tipo mais simples de corte que você pode fazer.

• Roll: Move um ponto de edição para a esquerda ou para a direita, encurtando o clipe de saída enquanto alonga o clipe de entrada, ou vice-versa. As edições de rolo não alteram a duração da linha do tempo geral.

• Ripple: Encurtar ou alongar o fim de um clipe de saída ou o início de um clipe de entrada, ao mesmo tempo em que move todos os clipes para a direita na Linha do Tempo (se você estiver ondulando para alongar um clipe) ou deixado na Linha do Tempo (se você estiver ondulando para encurtar um clipe), para preencher a lacuna ou evitar a substituição que ocorreria de outra forma, se você estivesse fazendo uma operação de redimensionamento. As edições de ripple alteram a duração da linha do tempo geral e podem alterar a relação de sincronização entre diferentes faixas, se você não tomar cuidado.

• Deslize: Mantém um clipe no mesmo lugar na Linha do Tempo, enquanto altera a gama de mídia que aparece naquele local. As edições de deslizamento não alteram a duração da linha do tempo geral.

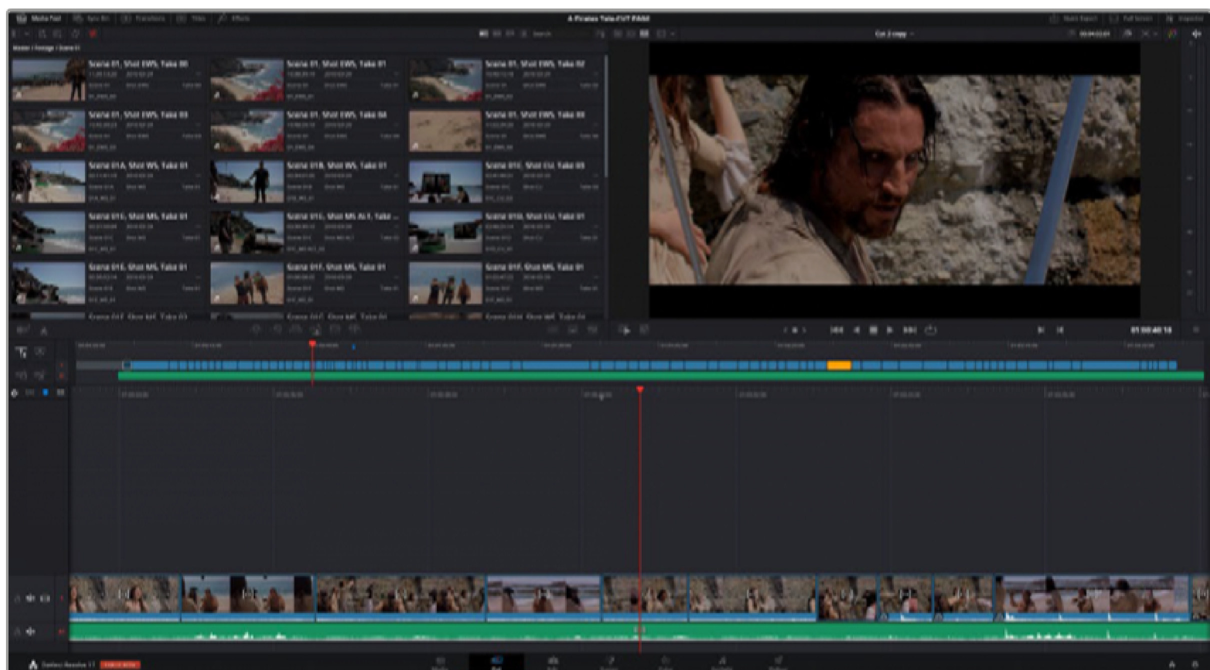
• Slide: Mantém a gama de mídia de um clipe, mas move esse clipe para a esquerda ou para a direita, encurtando o clipe de saída para a esquerda, enquanto alonga o clipe de entrada à sua direita, ou vice-versa.

Com a adição da página corte, o DaVinci Resolve passa a ter dois ambientes de edição, destinados a dois públicos diferentes. Enquanto as páginas Cortar e Editar compartilham muitos dos mesmos painéis, como o Media Pool, a Linha do Tempo e o Visualizador, os controles expostos na página Cortar foram projetados para dar velocidade.

O espaço de trabalho padrão da página Cortar consiste no Media Pool, um único visualizador e na área da linha do tempo. Essas três regiões permitem importar e organizar clipes rapidamente, editar clipes e até exportar o resultado, tudo de dentro da página Cortar.

Figura 2

O espaço de trabalho padrão da página Cortar, com o Media Pool na exibição Metadados.



Agora, eu vou te explicar como é que funcionam os módulos de edição na timeline.

Primeiramente, é importante a gente entender o conceito de ponto de edição. Ele é, basicamente, o ponto entre um clipe e outro.

Para cortar partes da filmagem, selecione a ferramenta Blade (gilete) e clique nela em locais onde deseja cortar seus clipes situados em sua linha do tempo. Ele vai fazer um corte, que separa a filmagem em dois clipes de vídeo.

Ou, com a ferramenta Ferramenta Select, a seta que você usa para selecionar, você pode arrastar as bordas de seus clipes para a esquerda ou para a direita, para adicionar ou tirar imagens do início e final dos clipes.

Podemos também usar a ferramenta Trim (figura 3), para adicionar ou retirar quadros de ambos os lados do clipe (corte de ondulação), mover cortes (trimming não ondulado) ou mover o vídeo dentro dos cortes (escorregando).

Figura 3



Você também pode editar definindo pontos no seu visualizador.

1. Deixe um ponto em sua filmagem onde você quer que a edição comece.

2. Clique no botão Ponto In (ou pressione o “i” no teclado).

3. Indique onde você quer que o clipe acabe

4. Clique no botão Out point (ou pressione o “o” no teclado)

5. Arraste e solte o clipe na linha do tempo. Apenas a mídia especificada entre esses dois pontos será adicionada à linha do tempo.

Se quiser, pode usar os botões de ponto de dentro e para fora (figura 4)

Figura 4

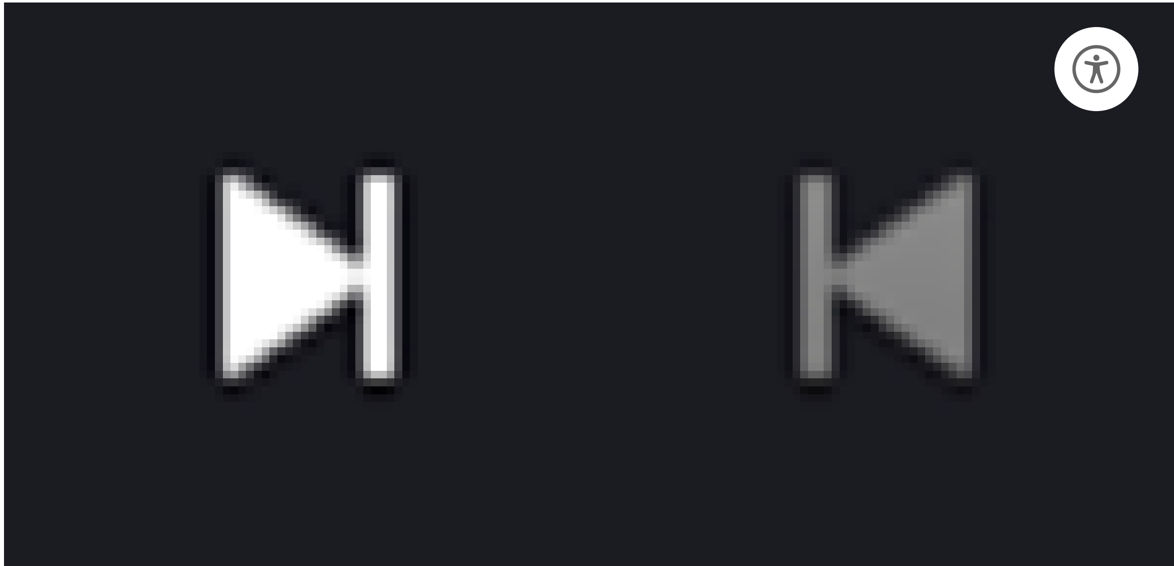


Aparando com precisão quadro a quadro

Certos quadros desencadeiam indicadores visíveis nos visualizadores de Origem ou Linha do Tempo. Por exemplo, se o playhead estiver no primeiro ou último quadro de mídia disponível para um determinado clipe, os indicadores aparecem no canto inferior esquerdo ou direito do quadro, para que você saiba que não há mais mídia nessa direção.

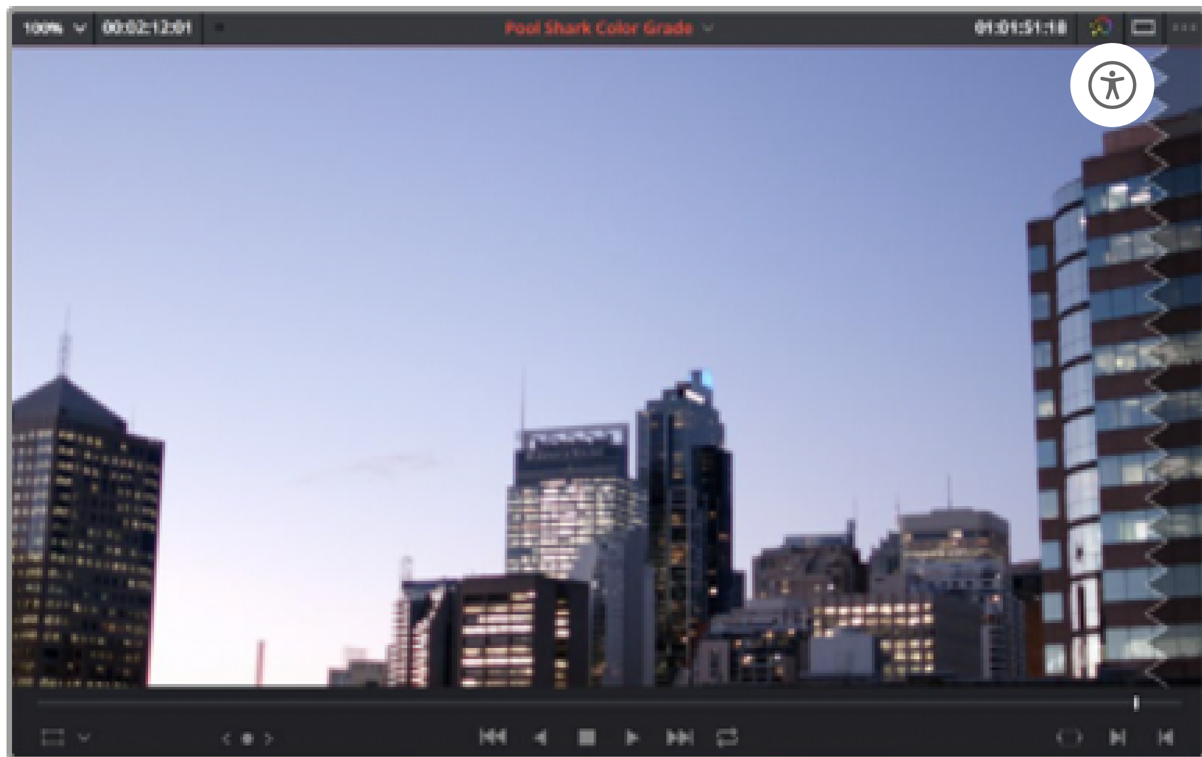
Figura 5

Os indicadores do primeiro e último clipe de quadro.



Se o playhead na Linha do Tempo estiver no primeiro quadro preto, imediatamente após o último clipe de vídeo na Linha do Tempo, um indicador de final de sequência aparece no Visualizador da Linha do Tempo, para que você saiba que você está visualizando o último quadro da sequência atual de clipes, mesmo que o playhead esteja, realmente, em um quadro preto. Isso torna mais fácil ver o que você está fazendo, enquanto você está montando clipes juntos.

Figura 6



Ou então, arraste o clipe que deseja editar, no Media Pool ou no Source Viewer, e solte-o na posição desejada, na Linha do Tempo, para executar uma edição de sobregravação. Se você arrastar um clipe em cima de outro clipe que já está na Linha do Tempo, o clipe que você está arrastando substituirá a parte do clipe que ele sobrepõe.

Figura 7

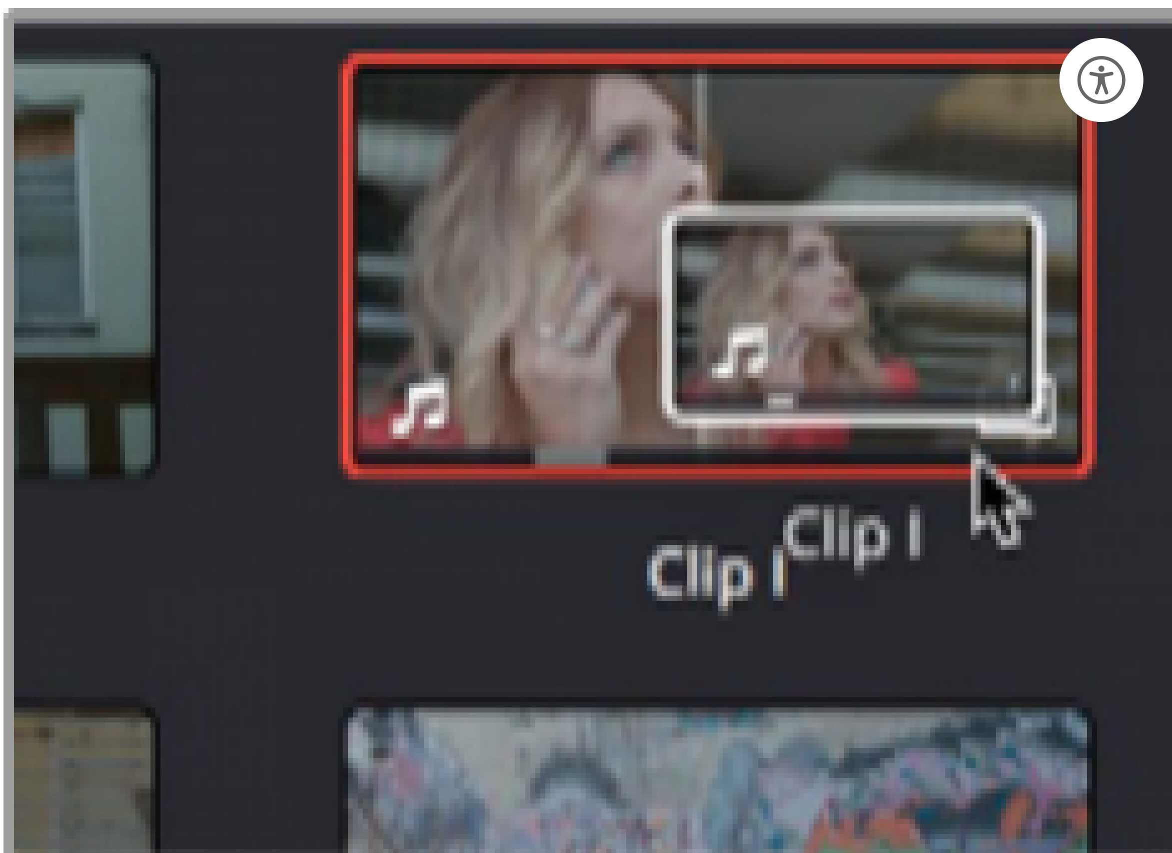
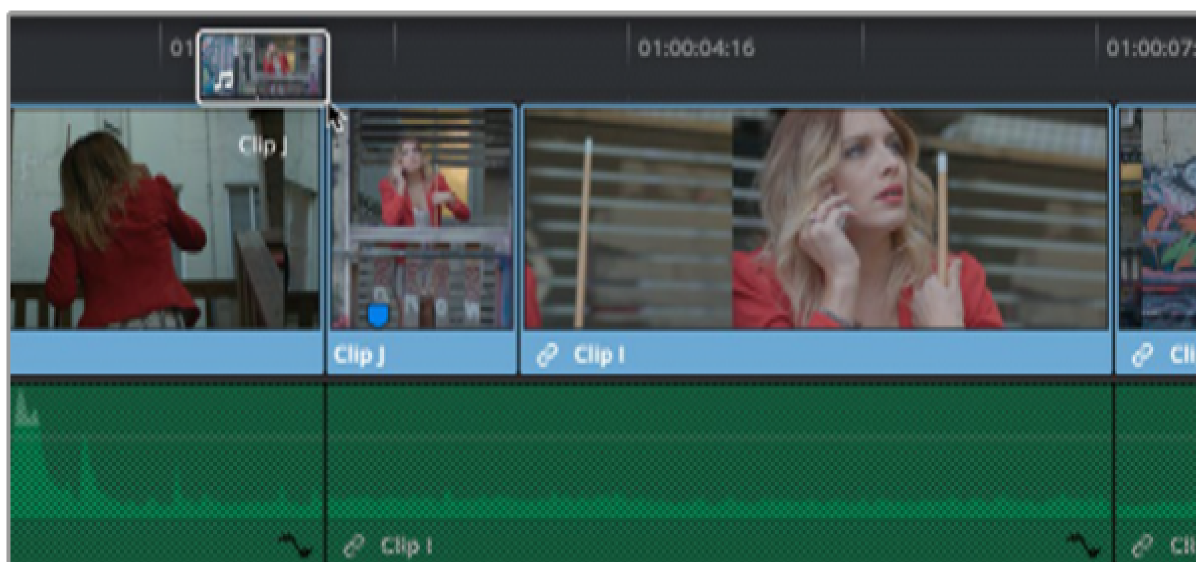


Figura 8



Se você arrastar um clipe para a área em branco, acima de uma faixa de vídeo existente, ou abaixo de uma faixa de áudio existente, uma nova faixa será criada automaticamente.

Para arrastar e soltar a edição de vários clipes na linha do tempo ao mesmo tempo:



- Use as miniaturas do Media Pool, a lista de visualização da lista de piscinas de mídia Filmstrip ou o Visualizador de Origem, para definir pontos de entrada e saída, para definir a parte de cada clipe que você deseja editar na Linha do Tempo.

- Selecione os clipes do Media Pool que deseja editar na Linha do Tempo arrastando uma caixa delimitadora, arrastando várias caixas de limitação por comando, em diferentes conjuntos de clipes, clicando em um intervalo de clipes ou clicando em clipes individuais não contíguos.

- Arraste qualquer um dos clipes selecionados para a posição desejada na Linha do Tempo, para executar uma edição de sobregravação.

Figura 9

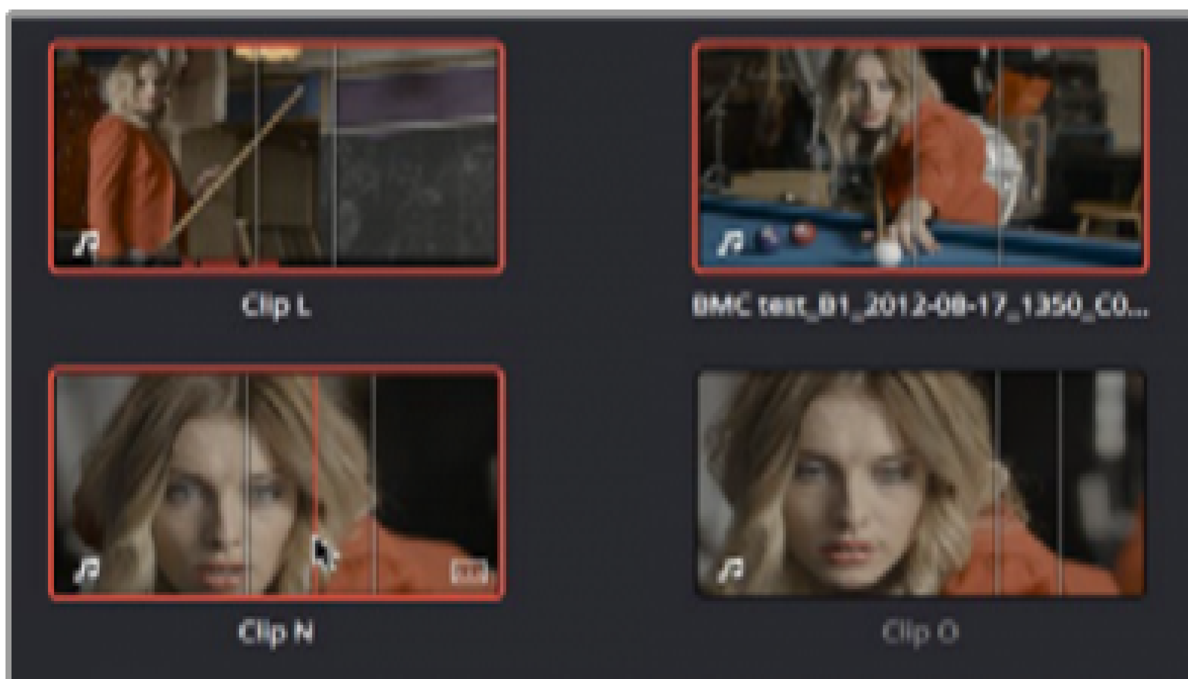
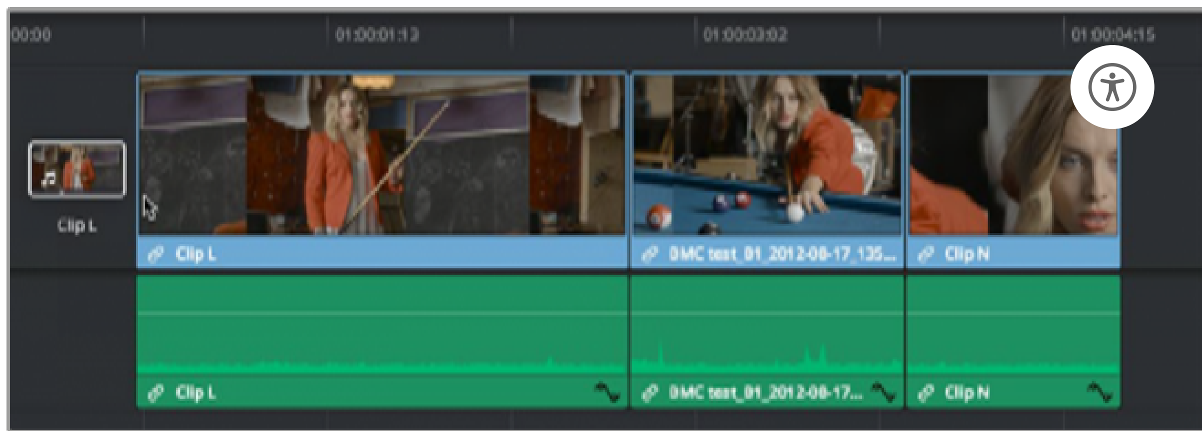


Figura 10

Arrastando vários clipes para a Linha do Tempo na ordem do Media Pool.



Os clipes que você arrasta substituem quaisquer outros clipes a que se sobrepõem na Linha do Tempo. Vários clipes arrastados do Media Pool serão editados na ordem em que são classificados no Media Pool, usando os pontos de entrada e saída de cada clipe.

Atividade Extra

Materiais sugeridos para complementar o assunto da nossa sexta aula:

1. Documentário: Aspect Ratio - The Changing Shape of Cinema.

2. Documentário sobre Temperatura de Cores.

Referência Bibliográfica

ASCHER, Steven; PINCUS, Edward. **The filmmaker's handbook: a comprehensive guide for the digital age**. London: Penguin, 2013.

BLOCK, Bruce. **The Visual Story**. Oxford: Elsevier, 2008.

CORRADINI, André. **Edição de Vídeo.** [Recurso Eletrônico] Curitiba: Contentus, 2020. Disponível em: https://plataforma.bvirtual.com.br/Acervo/Publicacao/184830 Acesso em 13 de dezembro de 2022.

JACKSON, Wallace. **Digital Video Editing Fundamentals**. California: Press, 2016.

KROON, Richard. **An Encyclopedic Dictionary of Media, Entertainment and Other Audiovisual Terms**. Londres: McFarland & Company, 2010.

KUCHEMBUCK JUNIOR, Paulo Ferreira. **Introdução ao audiovisual**. Londrina: Educacional S.A., 2017.

The Beginner 's Guide to DaVinci Resolve 17. Dion Scoppettuolo. **Blackmagic Design Pty Ltd**, 2021. Disponível em:

https://documents.blackmagicdesign.com/UserManuals/DaVinci-Resolve-17-Beginners-Guide.pdf?_v=1624593615000 Acesso em: 13 de dezembro de 2022.

Ir para exercício